# JACK THE NIPPER... II IN COCONUT CAPERS

Imagine the scene – blazing hot sun beats down over a tropical forest, the only sounds to be heard are those of the chattering monkeys, a trumpeting elephant and the screeching of the parakeets. Gazelles graze peacefully and zebras are sipping gently from a tropical pool when the peace is disturbed by the drone of an aeroplane.

Suddenly, a triumphant, blood curdling yell, swiftly followed by the sound of a thud, shatters the stillness – Jack has landed!

So begins the story of Jack's exploits in the jungle. After having been so dastardly in his last adventure, Jack and his family are on their way to Australia, following a deportation order. Jack is not too happy with the idea and decides to jump from the 'plane using his nappy as a parachute, his father following in hot pursuit. Having landed in the jungle, Jack gets up to mischief with a tropical flavour, in his efforts to avoid being caught by his dad and getting a spanking!!

There's plenty for our fugitive to get up to and you can bet that he finds it! Only having very short legs, Jack finds that swinging on the ropes is a very quick means of travel. This comes in handy when being chased by marauding natives! Jack gets his own back on them though by either bouncing coconuts on their heads or blowing his blowpipe at them!

True to form, Jack tries hard to be as naughty as possible whenever he can.

If Jack's dad catches him, he'll find that it's the end of his escapades as the dreaded nappy rash sets in.

Plenty of tasks and puzzles await Jack in "Coconut Capers" – dare you take this new challenge?

"Coconut Capers" can be played in several different ways – for a high score, for maximum naughtiness or both.

At the bottom of the screen are two pockets – the left hand one is for naughty objects, the right hand for weapons. These are automatically placed in the correct pocket. Objects in the naughty pocket can only be exchanged for another naughty object.

Here is a selection of some useful objects:–

Grease
Honey
Onion
Woodworm
Shield
Log

But there are lots more to be found!

## HOW TO MOVE

**SPECTRUM, AMSTRAD & MSX**

**Keyboard**

**Z** – Left
**X** – Right
**K** – Down/Pick-up
**O** – Up
**Ø** – Fire
**H** – Pause
**Q** – Quit
**M** – Music on/off

Press **DOWN** and **FIRE** to use an object.

Alternatively a joystick can be used on Amstrad and MSX.

Spectrum version is compatible with Kempston, Interface II and Cursor Joystick.

**NOTE:** If you are using a Spectrum + 2 select Interface II and plug your +2 compatible joystick into Port 1.

**CBM 64/128**

All movements are controlled by a joystick in Port 2.

**CBM** key – Pause on
**FIRE** button on joystick – Pause off
**RUN/STOP** – Quit (when in pause mode)
**CTRL** – Music on/off

## LOADING INSTRUCTIONS

**CBM 64/128**

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

**SPECTRUM 48K**

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

**SPECTRUM 128K/+ 2**

As Spectrum 48K

**AMSTRAD**

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **|CPM** and press **ENTER**. The programme will load and run automatically.

**MSX**

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD"CAS:",R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.


Original Concept: Greg Holmes.
Programmers: Greg Holmes, Andy Green, Dave Pridmore.
Graphics: Terry Lloyd, Greg Holmes.
Musical Bits: Ben Daglish, Greg Holmes, Dave Pridmore.



**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**
**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**




## COCONUT CAPERS
## avec, en vedette
## JACK LE MIOCHE

Imaginez la scène : un soleil de plomb sur une forêt tropicale, les seuls bruits que l'on peut entendre sont les jacassements des singes, les barrissements d'un éléphant et les cris stridents des perruches. Les gazelles broutent paisiblement et les zèbres boivent lentement d'un étang tropical lorsque le ronronnement d'un avion trouble la paix.

Soudain, un cri de triomphe à vous glacer le sang, rapidement suivi d'un bruit sourd, fracassent le silence : – Jack a atterri!!

Ainsi commence l'histoire des exploits de Jack dans la jungle. Après avoir été si lâche au cours de sa dernière aventure, Jack et sa famille sont en route pour l'Australie, suite à un ordre de déportation. Jack n'est pas très content de cette idée et décide de sauter de l'avion en utilisant sa couche comme parachute, avec son père à ses trousses.

Après avoir atterri dans la jungle et pour éviter que son père ne l'attrape et ne lui donne la fessée, Jack commet des sottises d'un goût tropical!!

Il y a pas mal de bêtises à faire et vous pouvez parier que notre fugitif ne les évitera pas! N'ayant que de très courtes jambes, Jack découvre que le moyen le plus rapide de voyager et de se balancer d'une corde à une autre. Cette méthode est très efficace, surtout lorsqu'il est poursuivi par les indigènes maraudeurs. Il se défend soit en leur jetant des noix de coco sur la tête soit en soufflant dans sa sarbacane! En grande forme, Jack fait de son mieux pour être aussi méchant que possible.

Si son père l'attrapait, ce serait la fin de son escapade et le début d'une eruption sous la couche de Jack.

Beaucoup de tâches et énigmes attendent Jack dans "Coconut Capers". Oserez-vous affronter ce nouveau défi?

"Coconut Capers" peut être joué de plusieures manières : pour un score élevé, pour un maximum de méchanceté ou pour les deux.

Au bas de l'écran se trouvent deux poches : celle de gauche est pour les objets méchants, celle de droite pour les armes. Les objets et les armes seront automatiquement placés dans les poches qui leur ont été désignées. Les objets se trouvant dans la poche des méchancetés ne peuvent être échangés qu'avec un autre objet méchant.

Voici une sélection d'objets utiles:

Graisse
Miel
Oignon
Ver du bois
Bouclier
Rondin

Il y en a beaucoup plus à découvrir, cependant!

## COMMENT SE DEPLACER

**SPECTRUM, AMSTRAD ET MSX**

**Clavier**

**Z** – Gauche

**X** – Droite
**K** – Abaissement et Ramassage
**O** – Haut
**Ø** – Feu
**H** – Pause
**Q** – Abandon
**M** – Musique en/hors fonction

Appuyez sur **BAS** et **FEU** pour utiliser un objet.

Un manche à balai peut être utilisé comme alternative sur Amstrad et MSX.

La version Spectrum est compatible avec Interface II et Curseur Manche à Balai.

**N.B.** Si vous utilisez un Spectrum + 2, sélectionnez Interface II et branchez votre manche à balai compatible avec + 2 à l'Entrée 1.

**CBM 64/128**
Tous les mouvements sont commandés par un manche à balai branché à l'entrée 2.

Touche **CBM** – Pause en fonction
Bouton **FEU** sur manche à balai – Pause hors fonction
**RUN/STOP** – Abandon (lorsqu'en mode pause)
**CTRL** – Musique en/hors fonction

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**CBM 64/128**
CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Taper **LOAD"*",8,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**SPECTRUM 48K**
Tapez **LOAD""** et frapper **ENTER**, puis la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**SPECTRUM 128K/+ 2**
Comme Spectrum 48K

**AMSTRAD**
CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanémnent sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Taper **:CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**MSX**
Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper **BLOAD"CAS:",R** et frapper **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**
**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**



# KOKOSNUß-ESKAPADEN
# präsentiert
# JACK THE NIPPER
# (JACK, DER BENGEL)

Stellen Sie sich folgende Situation vor: die Sonne brennt glügend heiß auf einen tropischen Urwald herunter, und die einzigen Geräusche, die man hören kann, sind das Geschrei der Affen, einen tromeptenden Elefanten und das kreischen der Sittiche. Gazellen grasen friedlich und Zebras trinken sachte an einer tropischen Wasserstelle, während plötzlich der Frieden durch das Dröhen eines Flugzeugs gestört wird.

Auf einmal unterbricht ein triumphierender Schrei, der einem das Blut in den Adern gerinnen läßt, gefolgt vom dem Geräusch eines dumpfen Anpralls, die Ruhe – Jack ist gelandet!

So beginnt die Geschichte von Jack und seinem Abenteuer im Dschungel. Nachdem er so niederträchtig in seinem letzten Abenteuer gewesen war, sind Jack und seine Eltern nun auf dem Weg nach Australien als Folge ihrer Ausweisung. Jack ist nicht besonders glücklich darüber, und er entscheidet sich, aus dem Flugzeug zu springen, wobei er seine Windeln als Fallschirm benutzt. Sein Vater macht sich sofort auf die Jagd nach ihm. Nachdem Jack im Dschungel gelandet ist, stellt er dauernd Dummheiten mit tropischem Beigeschmack an, um zu vermeiden, daß ihn sein Vater erwischt und ihm seinen Hintern versohlt.

Es gibt vieles, was unser Flüchtling anstellen kann, und Sie können jede Wette eingehen, daß er dies auch findet! Da er nur kurze Beine hat, findet Jack, daß das Schwingen von Liane zu Liane ein sehr schnelles Mittel zur Fortbewegung ist. Dies kommt ihm besonders zugute, wenn er von den beutesuchenden Eingeborenen verfolgt wird: Jack entledigt sich ihrer entweder durch das Schmeißen von Kokosnüssen auf ihre Köpfe oder durch das Blasen seines Blasrohrs in ihre Richtung.

Erwartungsgemäß versucht Jack so frech wie möglich zu sein, wann immer er kann. Sollte Jacks Vater ihn jedoch erwischen, so ist dies das Ende seiner Eskapaden, wobei auch der von ihm so gefürchtete Windelausschlag anfängt.

Viele Aufgaben und Rätsel warten auf Jack in den „Kokosnuß-Eskapaden" – wagen Sie sich an diese neue Herausforderung heran?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, „Kokosnuß-Eskapaden" zu spielen – entweder für die höchste Punktzahl oder für die größten Frechheiten, oder für beides zusammen.

Am unteren Rand des Bildschirms sind zwei Taschen – die linke Tasche ist für Frechheitsgegenstände, die rechte für Waffen. Diese werden automatisch in die entsprechende Tasche plaziert. Gegenstände in der Tasche für Frechheit können nur gegen andere Gegenstände gleicher Natur ausgetauscht werden.

Hier ist eine Auswahl nützlicher Gegenstände:

Fett
Honig
Zwiebeln
Holzwurm
Schild
Holzklotz

Aber es sind noch viel mehr solcher Gegenstände zu finden!

## BEWEGEN

**SPECTRUM, AMSTRAD & MSX**

**Tastatur**
**Z** – Links
**X** – Rechts
**K** – Bücken/Aufheben
**O** – Auf
**Ø** – Feuer
**H** – Spielpause
**M** – Musik an/aus

Drücken Sie **AB** und **FEUER**, um einen Gegenstand zu benutzen.

Als Alternative kann bei Amstrad und MSX ein Joystick benutzt werden.

Die Spectrum-Version läßt sich mit Kempston, Interface II und Cursor-Joystick kombinieren.

## BEACHTEN SIE BITTE:

Sollten Sie einen Spectrum + 2 benutzen, wählen Sie Interface II und schließen Sie Ihren +2 veträglichen Joystick an Port 1 an.

**CBM 64/128**
Alle Bewegeungen werden durch einen Joystick in Port 2 kontrolliert.

**CBM**-Taste – Spielpause einschalten
**FEUERKNOPF** am **JOYSTICK** – Spielpause ausschalten
**RUN/STOP** – Spiel aufgeben (wenn auf Pause geschaltet)
**CTRL**-Taste – Musik an/aus

## LADEANLEITUNGEN

**CBM 64/128**
KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD"*",8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automastiches Laden und Starten des Programms.

**SPECTRUM 48K**
**LOAD""** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt eine automatisches Laden und Starten des Programms.

**SPECTRUM 128K/+2**
Wie Spectrum 48K

**SCHNEIDER**
KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL** (CTRL) und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programmes.

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **:CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**MSX**
Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. **BLOAD"CAS:",R** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**
**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**